

NOME DO PERSONAGEM		JOGADOR	
RAÇA	CLASSE   ESPECIALIZAÇÃO		NÍVEL
ALINHAMENTO	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS		



# Ficha de Personagem

<b>FOR</b> FORÇA	<input type="text"/>	AJUSTE DE ATAQUE E DANO	CARGA LEVE -1   PESADA -2   MÁXIMA
<b>DES</b> DESTREZA	<input type="text"/>	AJUSTES	TALENTOS LADINOS
<b>CON</b> CONSTITUIÇÃO	<input type="text"/>	AJUSTE PV E PROTEÇÃO	% RESSURREIÇÃO
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA	<input type="text"/>	IDIOMAS	% APRENDER MAGIA
			MAGIAS ADICIONAIS
<b>SAB</b> SABEDORIA	<input type="text"/>	AJUSTE DE PROTEÇÃO	MAGIAS ADICIONAIS
<b>CAR</b> CARISMA	<input type="text"/>	Nº SEGUIDORES	AJUSTE DE REAÇÃO
			MORTOS-VIVOS




CA

CLASSE DE ARMADURA

10+

DESTREZA	+	ARMADURA	+	RAÇA	+	OUTROS
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>




CA FINAL

JP

JOGADA DE PROTEÇÃO


BASE	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	SABEDORIA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>




JP FINAL

MOVIMENTO

RAÇA	+	CARGA	+	ARMADURA
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>






PV

PONTOS DE VIDA

DANO SOFRIDO

PV INICIAIS: DV + CONSTITUIÇÃO

## ARMAS E ATAQUES

BA									
BÔNUS DE ATAQUE									
FORÇA	DESTREZA	CLASSE	RAÇA						

## EQUIPAMENTOS

[illegible]

# DINHEIRO

DINHEIRO		OURO	PRATA	COBRE
PLATINA	ELÉCTRUM			

**ACESSO  
A MAGIA**  
CÍRCULO

1°	
2°	
3°	
4°	
5°	
6°	
7°	
8°	
9°	

## EXPULSAR MORTOS

ESQUELETO	
ZUMBI	
CARNIÇAL	
INUMANO	
APARIÇÃO	
MÚMIA	
ESPECTRO	
VAMPIRO	

## TALENTOS LADINOS

ABRIR FECHADURAS	
RECONHECER E DESARMAR ARMADILHAS	
ESCALAR MUROS	
MOVER-SE EM SILÊNCIO	
ESCONDER-SE NAS SOMBRAS	
PUNGAR	
OUVIR BARULHOS	
ATAQUE PELAS COSTAS	

## IDIOMAS

FALADOS; NATIVO + INTERESCREVER: INTER / 6

## XP

### PONTOS DE EXPERIÊNCIA

XP ATUAL
PRÓXIMO NÍVEL



